

Bachelier en Publicité option : médias contemporains

HELHa Campus Mons 159 Chaussée de Binche 7000 MONS

Tél : +32 (0) 65 40 41 43

Fax : +32 (0) 65 40 41 53

Mail : pub.mons@helha.be

1. Identification de l'Unité d'Enseignement

PB307 Création graphique publicitaire 5			
Ancien Code	ARPB3B07P307	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	MOPB3070		
Bloc	3B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	2 C	Volume horaire	24 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Jean-François DELVIN (jean-francois.delvin@helha.be)		
Coefficient de pondération		20	
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification		bachelier / niveau 6 du CFC	
Langue d'enseignement et d'évaluation		Français	

2. Présentation

Introduction

Cette unité d'enseignement développe les capacités créatives, graphiques et analytiques des étudiants.

Contribution au profil d'enseignement (cf. référentiel de compétences)

Cette Unité d'Enseignement contribue au développement des compétences et capacités suivantes :

- Compétence 1 **Compétences transversales inter catégorielles de l'Enseignement supérieur de type court**
 - Sous Compétence 1.1 Communiquer de manière précise tant oralement que par écrit
 - 1.1.1 Construire un message structuré, compréhensible, qui exprime une opinion, une réalisation, un événement
 - 1.1.3 Résumer logiquement un message oral ou écrit en dégagant les idées clefs
 - 1.1.4 Utiliser une terminologie professionnelle appropriée tant oralement que par écrit
 - 1.1.5 Acquérir et développer son esprit critique
- Compétence 2 **Compétences transversales spécifiques à la Catégorie Arts Appliqués**
 - Sous Compétence 2.1 Compétences artistiques
 - 2.1.1 Enrichir sa culture artistique, s'informer des nouvelles tendances pour élargir son champ de créativité
 - 2.1.2 Avoir un regard critique sur les rapports entre l'art et la société dans leur contexte historique, social, culturel et intellectuel
 - 2.1.3 Privilégier l'impact d'une image par une recherche et une expérimentation graphique personnelle
 - 2.1.4 Développer sa sensibilité et son sens esthétique
- Compétence 3 **Compétences spécifiques**
 - Sous Compétence 3.1 Maîtriser le graphisme dans ses technique imposées par la profession
 - 3.1.1 Gérer en tant que concepteur l'image sous toutes ses formes
 - 3.1.2 Concevoir une composition graphique lisible et équilibrée
 - 3.1.3 Utiliser la technique graphique la mieux appropriée au projet à réaliser en fonction des ressources, du temps imparti et du budget
 - 3.1.4 Utiliser de manière performante les techniques informatiques les plus adéquates, notamment en photographie, en typographie...
 - Sous Compétence 3.2 Analyser et résoudre des situations professionnelles dans le domaine de la publicité
 - 3.2.1 Prendre en compte les objectifs des annonceurs et le comportement des consommateurs dans leurs composantes rationnelles, psychologiques et affectives et répondre à leurs attentes et répondre à

- leurs demandes
- 3.2.2 Choisir les médias et les supports les plus appropriés pour véhiculer un message en fonction de la cible concernée

Acquis d'apprentissage visés

L'étudiant(e) doit être capable :

- d'évaluer et comprendre toute demande formulée par un client
- de créer un travail original et pertinent qui réponde aux objectifs du briefing
- d'appliquer les principes fondamentaux de la composition et des règles typographiques
- de comprendre les tendances actuelles en matière de graphisme
- de communiquer un message efficace qui touche sa cible
- de faire preuve de créativité dans le choix des supports

Liens avec d'autres UE

Prérequis pour cette UE : aucun

Corequis pour cette UE : aucun

3. Description des activités d'apprentissage

Cette unité d'enseignement comprend l(es) activité(s) d'apprentissage suivante(s) :

ARPB3B07P307A Création graphique publicitaire 5

24 h / 2 C

Contenu

- Création de visuels 2D/3D en fonction des vecteurs de communication actuels et modernes, fixes ou animés.
- Réalisation de concepts graphiques.
- Optimisation des recherches graphiques en privilégiant la vision globale, l'impact de l'image et le respect des briefings.

Démarches d'apprentissage

- Travaux et exercices pratiques en classe
- Lien direct avec les cours de Prépresse (PB306)

Dispositifs d'aide à la réussite

- Evaluation hebdomadaire de chaque travail
- Evaluations ponctuelles communes

Sources et références

néant

Supports en ligne

Les supports en ligne et indispensables pour acquérir les compétences requises sont :

- Briefings disponibles sur ConnectED
- Matériel didactique (ex. vidéos)
- Références online (ex. Pinterest, Behance)

4. Modalités d'évaluation

Principe

- Le TJ (travail journalier) est évalué sur base des travaux réalisés en cours de semestre (60% des points du semestre)
- Pendant la session d'examens, un travail de synthèse sera à remettre et à éventuellement présenter oralement (40% des points du semestre)
- En seconde session, l'étudiant ne rejoue que la note du travail de synthèse. (40% des points du semestre)

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière	Evc + Trv	60				
Période d'évaluation	Exm	40			Exm	40

Evc = Évaluation continue, Trv = Travaux, Exm = Examen mixte

Dispositions complémentaires

- La présence aux cours est obligatoire.
- Pour être admis au cours, l'étudiant doit disposer de son propre ordinateur, équipé des logiciels requis.
- Le non respect des dates de remise entraînera un retrait de 3 points sur 20 par jour de retard.
- L'orthographe et la syntaxe sont primordiales pour toute activité d'apprentissage, un travail peut donc être refusé et sanctionné par un zéro pour défaillance.
- Les travaux non présentés au cours pour évaluation continue ne seront plus commentés après la remise.
- La section pratique l'arrondi mathématique pour l'évaluation.
- Pendant les sessions, tout étudiant(e) retardataire sera envoyé à la Direction.
- En raison de circonstances particulières, certains cours pourraient être donnés en distanciel.
- L'utilisation de l'intelligence artificielle générative (IA) est autorisée dans le cadre du cours sous les conditions suivantes :
 - L'IA générative ne peut pas être utilisée pour plagier ou copier du contenu existant.
 - Dans un souci d'intégrité intellectuelle, tout contenu généré par l'IA doit être mentionné comme tel, l'outil utilisé doit être précisé.
 - Si l'IA intervient dans un projet d'équipe, il convient de s'assurer que tous ses membres en sont informés.
 - Dans le but d'une évaluation équitable et pour éviter les sanctions, l'enseignant concerné doit être informé du recours à l'IA.

En conclusion, nous considérons l'IA générative comme un atout pour l'efficacité créative, à la condition d'une utilisation responsable, dans le respect des règles d'éthique et de transparence. N'hésitez pas à en discuter avec l'enseignant.

Référence au RGE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur adjoint de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 67 du règlement général des études 2025-2026).